

**GUÍA PEDAGÓGICA N° 20 DE RETROALIMENTACIÓN.**

Escuela: Gabriel Albarracín.

CUE: 7000422-00

Docente: Neri Mallea.

Grado: 4°. Turno: Jornada Completa.

Áreas: Lengua. Matemática. Ciencias Sociales. Ciencias Naturales. Artes Visuales.  
Teatro. Música. Educación Física.

Título de la Propuesta: "Entre fantasía demuestra lo que sabes".

Contenidos: Área Lengua: Lectura Comprensiva. Redacción de cuento respetando sus partes; coherencia y cohesión, etc. Adjetivos y Antónimos, uso en la producción textual. Matemática: Numeración. Cuerpos Geométricos, identificación, elementos. Problemas. Ciencias Sociales: Espacio rural y urbano, características, identificación. Elementos naturales y contruidos, reconocimiento y extracción. Ciencias Naturales: Vertebrados e Invertebrados, características. La fuerza, tipos y efectos. Artes visuales: Textura natural y artificial. Color puro y mezclas. Uso de materiales y herramientas convencionales y no-convencionales. Teatro: Expresión corporal y vocal. Representación. Elementos del código teatral. Música: El sonido. La ejecución instrumental de objetos sonoros, instrumentos no convencionales. Modos de acción para producir sonido: soplar, percutir, sacudir, etc. Ed. Física: Capacidades coordinativas que involucren habilidades motrices combinadas y específica locomotivas y no locomotivas. Creación y apropiación de prácticas corporales expresivas y comunicativas.

**Indicadores de Evaluación:**

- Usa, lee, escribe y compara números hasta el 100.000 en la resolución de problemas.
- Emplea diferentes sentidos de la suma y la resta, de la división y la multiplicación en la resolución de problemas.
- Explora y busca información en la lectura del cuento y en los elementos paratextuales.
- Escribe un cuento planificando y resolviendo problemas ortográficos, de coherencia y de cohesión
- Valora las características económicas de la zona rural y urbana
- Emplea elementos naturales y contruidos
- Realiza cuadros comparativos con información de desplazamiento y hábitat de seres vertebrados e invertebrados,
- Diferencia fuerzas que actúan por contacto y a la distancia.

**Teatro:** Realiza una representación teatral empleando su capacidad interpretativa.

Aplica los elementos del código teatral, (personaje, lugar, problema). Se expresa con el cuerpo y la voz, utilizándolos como herramientas comunicadoras. **Plástica:** Usa materiales y herramientas convencionales y no-convencionales para elaborar producciones plásticas. Utiliza el color puro y produce mezclas en sus producciones. Trabaja con diferentes texturas.

**Música:** Participa en la propuesta de audición y producción involucrando la identificación de sonidos. Crea producciones con sentido expresivo utilizando materiales sonoros. **Ed. Física** Emplea su cuerpo para interpretar diferentes movimientos y habilidades.

Representa corporalmente historias elaborando secuencias motrices sencillas.

**Trabaja solo y en hoja aparte. Al finalizar la abrochas a la guía y se la entregas a tu maestro cuando te lo pida. Comunícate con él cuando necesites ayuda o tengas dudas. Suerte !!!!! 😊**

Actividades:

1. Lee el siguiente texto:

### EL OGRO QUE QUERÍA UN NOMBRE.

Al pie de la montaña, retirado de la ciudad, vivía un ogro cansado de soledad. Este era grandote con una piel arrugada y de chico se consideró diferente porque sus movimientos rudos, provocaba espantos en las vacas, mariposas, hasta los gusanos y pájaros se asustaban.

Un día al terminar de hacer su huertita, decidió darse un chapuzón con tanta mala suerte, que sus inmensas brazadas terminaron desbordando el hermoso río. El pueblo entero culpó al ogro por la inundación.

-¡Fue el mastodonte! – gritaban los niños.

-¡Qué los policías lo atrapen! – suplicaban los mayores.

De ahí en más, todo malo cuanto sucedía era obra de la fea criatura.

Dos niños muy traviosos, decidieron ir en busca del verde ogro. Se colocaron unas sábanas blancas para cubrirse, se subieron a sus bicicletas y emprendieron viaje.

Al llegar a su casa y con un viento suave que corría, espionaron por la ventana.

El ogro estaba cenando sus ricos caracoles, cuando de repente uno de los peldaños de la escalera que habían fabricado se quebró y ¡¡zas!!, los descubrió.

Los curiosos niños, aterrorizados esperaban la peor reacción, pero el ogro al creerlos fantasmas dio un sobresalto y dijo:

- ¡No me castiguen! – exclamó con voz finita, casi llorando abrazando una plantita.

Fue así que entraron y mantuvieron una larga charla en la que el ogro abrió su corazón noble para contar cómo se sentía, lejos de todo.



A su regreso, los niños contaron lo vivido en la escuela, pero la gente incrédula poco creyó.

Hasta que un día, se trabaron las compuertas del dique con una enorme roca que se desbordó desde un cerro, ésta parecía un cubo.

Estaban muy asustados los ciudadanos porque ninguna máquina la podía sacar.

- ¡Qué buena oportunidad para llamar al ogro! – dijo uno de los chicos vivos.

- ¡¡Vamos!! – dijeron los valientes amigos.

Tal es así, que el valiente ogro fue y empujó la inmensa roca dejando todo sin peligro.

Ese fue el comienzo de otra vida para el grandote; mucho más feliz y solidaria.

Acudían a él cuando había que cambiar luminarias, pintar altos edificios, etc.

¿Qué cosa pidió el ogro a cambio?

Que dejaran de llamarlo “ogro”. Deseaba tener un nombre como cualquier hijo de vecino...

Después de mucho pensarlo, los chicos lo llamaron “Robertito”. Así lo llamaban cuando lo invitaban a los divertidos cumpleaños o lo saludaban mientras paseaba feliz en la ciudad.

Marcela Guerrero (Adaptación).

2. Responde a los siguientes interrogantes:

¿Lo que leíste es una fábula, un cuento o una leyenda? \_\_\_\_\_ ¿Es real o fantástico? \_\_\_\_\_ ¿Cómo te diste cuenta? \_\_\_\_\_

3. Si tuvieras que contar lo que entendiste, cuál de los siguientes cuadros elegirías, píntalo:

Existía un grandote ogro que vivía en la ciudad, era muy bueno. Los chicos lo apodaron Gastoncito y él los salvaba siempre de un montón de cosas. Sí que vivían felices en la ciudad.

El ogro vivía lejos de la ciudad, triste porque estaba alejado de todo y lo culpaban de todos los desastres o cosas malas que ocurrían en el pueblo. Un día fue visitado por unos chicos, donde descubrieron que era bueno y no dañaba a nadie. Estos fueron y contaron su hazaña en la escuela. Hubo un drama, se trancó el dique con una roca del cerro y llamaron al ogro y los salvó. Todos estaban contentos y el ogro pidió que le pusieran un nombre, lo llamaron Robertito y vivieron todos muy felices.

Había una vez, un ogro que fue visitado por unos niños creyendo que era malo y se dieron cuenta que no, entonces él los ayudó; sacándoles del dique una enorme roca que cayó desde el cerro. Quiso que le colocaran un nombre, pero la ciudad entera se opuso y vivió triste para siempre.

4. ¡Es hora de escribir!: Redacta un cuento, respetando sus partes y representa a Robertito con antónimos. Ten en cuenta lo siguiente: Coherencia: respeta el tema. El Ogro. Cohesión: Las oraciones deben estar bien redactadas comenzando y terminando cada una como se te enseñó. Al emplear sustantivos, fijate bien cómo se escriben de acuerdo a la clasificación. Ten presente la concordancia de los sustantivos y adjetivos. No olvides emplear muchas cualidades para que quede un bonito cuento. Colócale un título.

5. En esta grilla desordenada marca con algún color el recorrido y ayuda estos niños traviesos, a llegar a la casa de Robertito:



90.000	90.100	90.200	90.300	90.400	90.500	97.200	97.300	98.600	98.700
91.900	91.800	91.700	91.400	91.300	90.600	97.100	97.400	98.500	98.800
92.000	92.100	91.600	91.500	91.200	90.700	97.000	97.500	98.400	98.900
92.300	92.200	92.700	92.800	91.100	90.800	96.900	97.600	98.300	99.000
92.400	92.500	92.600	92.900	91.000	90.900	96.800	97.700	98.200	99.100
93.300	93.200	93.100	93.000	95.100	95.200	96.700	97.800	98.100	99.200
93.400	93.500	94.800	94.900	95.000	95.300	96.600	97.900	98.000	99.300
93.700	93.600	94.700	94.600	95.500	95.400	96.500	96.400	99.500	99.400
93.800	94.100	94.200	94.500	95.600	95.900	96.000	96.300	99.600	99.700
93.900	94.000	94.300	94.400	95.700	95.800	96.100	96.200	99.900	99.800
								100.000	



6. ¡A pensar y realizar!

- a) Pinta en la grilla, con naranja 3 sucesores de 96.800.
- b) Pinta con marrón 3 antecesores a 90.400.
- c) Colorea con rojo los números noventa y cinco mil quinientos, cien mil y noventa mil.
- ch) Extrae un número de cada columna y escribe su nombre.
- d) Ordena los números que extrajiste de mayor a menor.

7. Resuelve las siguientes situaciones problemáticas:

**A)** Robertito cosechó de su gran huerta en una semana 26.759 kg. de maíz y en la otra 53.906 kg. Él decidió venderlo a la ciudad. Si vendió 77.290 kg. ¿Cuánto maíz le queda?.

**B)** Un comerciante de la ciudad, contrató a Robertito para que descargue camiones con packs de gaseosas. Él trabajó 49 días y en cada uno de ellos bajó 237 packs. ¿Cuántos descargó en total?  
 Un día salieron a repartirlos a los 25 negocios de la ciudad. Quieren dejar la misma cantidad en ellos. ¿Cuánto tendrán que dejar en cada negocio?, ¿Les sobrará packs?

8. Coloca x en la opción correcta: El espacio donde vivía Robertito es: urbano  rural

La zona donde vivían los niños que visitaron al ogro es: urbana  rural

-¿Cómo te diste cuenta? Explícalo.

9. Extrae del texto a una lista 3 elementos naturales y 3 contruidos.

10. Listá tres seres vertebrados y tres invertebrados que aparezcan en el texto.

11. Teniendo en cuenta la valiente obra de Robertito en el dique, completa el siguiente cuadro:

Descripción de la acción.	Tipo de fuerza.	Efectos de la fuerza.

**Especialidades: Desafío:** Interpretación de una historia fusionando las diferentes áreas.

**Desarrollo de la actividad:**

1. Leer la historia que enviamos a continuación.

**“El monstruo de Juan/a”**

Había una vez un niño/a llamado/a JUAN/A, era muy feliz y divertido/a. Vivía con su familia, en una pequeña y acogedora casa. Una noche, se sentía triste y enojado/a, porque se había peleado con sus amigos/as y les había gritado en una discusión. Cuando llegó a su casa, se enojó más aun, ya que la cena no era de su agrado, se encerró en su habitación y pegó un portazo. Su familia se sintió muy triste con su actitud.

JUAN/A no podía dormirse, giraba para un lado y para el otro de la cama, panza arriba, boca abajo. Se tapaba y se destapaba. No lograba dormirse. Hasta que cerró los ojos y de repente empezó a sentir que flotaba, y así flotando, salió por la ventana, el viento lo llevó hasta un gran desierto. Se sintió solo y con miedo. Miraba hacia todos lados y no había nadie, pero empezó a escuchar ruidos, de pasos, aullidos de lobo, silbidos de un viento fuerte y escalofriante. Hasta que apareció frente a él, un monstruo gigante, estaba muy enojado y rugía. JUAN/A salió corriendo, gritaba pidiendo ayuda. Atravesó un túnel pequeño que encontró en el camino, a la salida había un lago enorme que debía pasar nadando. El monstruo seguía persiguiéndolo/a. Luego de atravesar el lago, había una pradera llena de estatuas que cantaban, asique JUAN/A se hizo pasar por una de ellas, haciendo una postura de equilibrio, cantando su canción favorita, para esconderse. Hasta que perdió el equilibrio y cayó rodando por un precipicio que estaba cerca. Cuando terminó de caer se dio

cuenta que estaba en una jungla llena de monos, que gritaban, JUAN/A se hizo pasar por uno de ellos, para que no lo/la descubrieran. Luego los monos desaparecieron, y la jungla estaba llena de flores con pétalos de espejos. JUAN/A se sentía raro/a y empezó a ver al monstruo en cada uno de los espejos, se acercó a mirar bien en uno de los pétalos y se dio cuenta, que él/ella se había convertido en el monstruo. Se asustó mucho, no entendía que pasaba. Hasta que empezó a recordar, como se había comportado él/ella con su familia y sus amigos, sus actitudes lo/la hacían parecerse a un monstruo. Empezó a escuchar una música extraña, (poner play a la canción enviada) y su cuerpo empezó a sacudirse, su voz hacía sonidos extraños. Hasta que de a poco sus movimientos eran fluidos como el viento y su voz pronunciaba hermosos sonidos, con un canto angelical al compás de la música. Cuando la canción terminó, Juan/a estaba de nuevo en su cama, todo había sido un sueño, pero había aprendido a expresar su enojo, de una manera diferente, sin lastimar. Fue de inmediato a abrazar a su familia y amigos, disculpándose, porque hablando nos entendemos mejor.

2. **interpretación de la historia:** Luego deberás pedirle a algún familiar que lea la historia pausadamente, mientras vos realizas una representación de la misma, haciendo las acciones, los sonidos y la mímica.

Enviamos una canción para que trabajes en una parte de la representación, debes tenerla preparada al momento de comenzar la actividad. Quienes no tengas acceso a la canción enviada vía WhatsApp, pueden utilizar otra canción instrumental suave que tengan en casa.

**Cierre:** Una vez terminada la representación, realizar las siguientes actividades:

3. **Teatro:** Escribe el nombre del personaje principal, lugar o lugares donde sucede la historia, el problema de la historia. Escribe en pocas palabras cómo te hizo sentir el ejercicio y que piensas de la historia que vivió JUAN/A.

4. **Artes Visuales:** Realiza un collage de la historia, representando los diferentes paisajes, con diferentes materiales y herramientas convencionales y no-convencionales. Utiliza diferentes texturas (naturales y artificiales) y colores (puros y mezclas).

5. **Música:** Presta atención al cuento, tratando de identificar sonidos que puedas posteriormente reproducir, anótalos en tu cuaderno. Busca en tu casa elementos sonoros que puedas utilizar, para la reproducción de los mismos: Ej.: gritos, golpe de puerta, da la ventana, sonido del viento. Luego escribe al lado de cada sonido encontrado, con qué elementos lograste reproducir ese sonido.

6. **Ed. Física:** Escribe los diferentes tipos de desplazamientos que realizaste durante la interpretación de la historia.

**Modo de presentación:** Si tienes un dispositivo, deberás filmarte mientras realizas el punto 2 y enviarlas al docente correspondiente. Enviar foto de las actividades 3, 4, 5 y 6.

Directora: Irene Tejada.